



Titlul proiectului: Gamificare pentru educația interculturală

Numărul proiectului: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

BUNE PRACTICI



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

CUPRINS

Bune practici: KCZIA (POLONIA)	4
1.1. Jocul: „Împotriva oricărui pronostic”	5
1.2. Workshops „Sub tei”	6
1.3. Un joc bazat pe locație „Macewa”	7
1.4. Curs de formare „Dialog intercultural și incluziune socială prin sport”	8
1.5. „Toți diferiți, toți egali – pachet educațional”	10
1.6. Proiect „Diversitate sigură în Warmia și Mazury”	11
Bune practici: DDE (GRECIA)	14
2.1. Gamificare	15
2.2. Seminar pe probleme de educație interculturală	16
2.3. Gamificare în cazul educației online	18
2.4. Învăță GeoGebra Classroom	19
2.5. Zurmo CRM	20
2.6. Curs Online	22
2.7. Gamificare interculturală - Joacă, conectează-te, învață, creează, facilitează	23
2.8. Învățare interculturală și diversitate culturală în educație	25
2.9. Busola interculturală	26
Bune practici: EUNOIA (MACEDONIA DE NORD)	28
3.1. 60 de secunde = 1 minut, sau nu?	29
3.2. O moschee din Sleepyville	31



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



3.3. Abigail	41
Bune practici: ASI (ROMÂNIA)	45
4.1. Heelotia	46
4.2. Puzzle Game FoldIt	48
4.3. BARNGA	49
4.4. BaFa' BaFa'	50
Bune practici: HAFL (TURCIA)	52
5.1. INIȚIATIVA DE EDUCAȚIE INTERCULTURALĂ MORRIS	52
5.2. ISOTIS	54
5.3. Proiect intercultural Minecraft, experiență globală pentru studenții din Renton Prep	56
5.4. Gamificare în învățarea interculturală	57
5.5. „Joc pentru a îmbrățișa educația interculturală” – GEM IN	59
5.6. TeCoLa: Diferențierea pedagogică prin telecolaborare și jocuri pentru interculturalitate și predarea limbilor prin conținut integrat	61





Titlul proiectului: Gamificare pentru educația interculturală

Numărul proiectului: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Bune practici: KCZIA (POLONIA)



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



1.1. Jocul: “Împotriva oricărui pronostic”

1.	Țara:	Suedia
2.	Numele inițiativei:	Jocul: “Împotriva oricărui pronostic”
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	A debutat în Suedia
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	UNHCR
5.	Durata inițiativei:	Inițiativa continuă
6.	Sursa de finanțare:	Finanțarea inițială pentru proiect a venit dintr-un grant de 1 milion NOK de la Statoil către biroul regional al UNHCR pentru Marea Baltică și Nordică.
7.	Descrierea activității:	“Împotriva oricărui pronostic” este un joc online creat pentru a crește gradul de conștientizare și cunoaștere a elevilor despre situațiile refugiaților, punând jucătorii în postura de refugiat.



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		Jocul este disponibil în mai multe limbi: suedeză, engleză, germană, greacă și norvegiană.
8.	Abilități și/sau obiective:	- Informarea și conștientizarea elevilor cu privire la situația refugiaților. - Pentru a dezvolta empatia, simțul dreptății și compasiunea.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	UNHCR

1.2. Workshops „Sub tei”

1.	Țara:	Polonia
2.	Numele inițiativei:	Workshops „Sub tei”
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Katowice
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Kwiatkowska Magdalena, Izydora Antczak, Menzyk Marzena
5.	Durata inițiativei:	Din 03.01.2018 până la 15.06.2018
6.	Sursa de finanțare:	Grant de la Orașul Gliwice și Biroul Voievodatului Silezia din Katowice



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundația Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

7.	Descrierea activității:	Copiii romi și polonezi s-au întâlnit în timpul orelor de dans unde au avut ocazia să învețe despre diferite tipuri de stiluri de dans al romilor. Atelierele au fost organizate o dată pe săptămână.
8.	Abilități și/sau obiective:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Să cunoască și să învețe despre alte culturi de dans. 2. Dezvoltarea abilităților într-un stil dat, pregătirea trupei pentru spectacole. 3. Stimularea comunicării interculturale.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	http://www.gim10.gliwice.pl/index.php?page=swietlica-pod-lipami

1.3. Un joc bazat pe locație „Macewa”

1.	Țara:	Polonia
2.	Numele inițiativei:	Un joc bazat pe locație „Macewa”
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Pacanów
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Coordonatorul proiectului: Katarzyna Cudna
5.	Durata inițiativei:	Anul 2018
6.	Sursa de finanțare:	Personalul școlii primare Kornel Makuszyński din Pacanów



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		Educatori de la Forumul pentru Dialog din Varșovia
7.	Descrierea activității:	<p>Participanți la programul „Școala Dialogului”, elevii de clasa a VII-a de la Școala Primară din Pacanów au organizat o excursie în locuri legate de istoria, religia și cultura comunității evreiești. Pentru eveniment au fost invitați autoritățile locale, profesori și părinți.</p> <p>Într-o călătorie de o oră sub forma unui joc de oraș, ghizii au prezentat locurile în care erau sinagogi, o baie, o moară de ulei, un ghetou și un cimitir.</p> <p>Participanții la excursie au rezolvat puzzle-uri și au adunat litere pentru parola jocului. Ca recompensă pentru fiecare ghicitoare ghicită, tinerii citesc glume evreiești.</p> <p>După o oră, toată lumea a ajuns la linia de sosire, unde au ghicit parola jocului: „Matzevah” din scrisorile adunate.</p>
8.	Abilități și/sau obiective:	Aflați despre trecutul, istoria, cultura și tradițiile polonezilor și evreilor care trăiesc împreună în Pacanów
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	http://ug.pacanow.pl/macewa-gra-miejska,,4,,1,15623,n.html

1.4. Curs de formare „Dialog intercultural și incluziune socială prin sport”

1.	Țara:	Țările Uniunii Europene
----	--------------	-------------------------



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

2.	Numele inițiativei:	Curs de formare „Dialog intercultural și incluziune socială prin sport”
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Internațional
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Organizația Internațională pentru Sport și Cultură (ISCA)
5.	Durata inițiativei:	În curs de desfășurare
6.	Sursa de finanțare:	-
7.	Descrierea activității:	<p>Activități de tineret și sport care pot fi adaptate la diferite cadre sociale, economice și etnice și prin care împuternicim și încurajăm tinerii și lucrătorii de tineret să le folosească pentru a promova dialogul intercultural prin sport.</p> <p>Procesul de formare s-a bazat pe 4 pași principali care au legat învățarea interculturală de incluziunea socială:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Teambuilding” ca parte a majorității cursurilor de formare. • „Exerciții de identitate și cultură” în cadrul cărora sunt subliniate diferențele și asemănările personale, culturale, educaționale și sociale. • „Dialogul intercultural” în care sunt investigate aspecte precum identitatea individuală,



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		identitatea de grup, stereotipurile, generalizarea și instrumentele de învățare interculturală. • „Incluziunea socială” unde se elaborează strategii de depășire a discriminării și de a crea medii incluzive prin activitatea fizică.
8.	Abilități și/sau obiective:	Pentru a facilita experiența practică cu dialogul intercultural.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	http://isca-web.org/files/Coyote.pdf

1.5. „Toți diferiți, toți egali – pachet educațional”

1.	Țara:	Proiectul "Cetățeni activi ai lumii"
2.	Numele inițiativei:	„Toți diferiți, toți egali – pachet educațional”
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Varșovia
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Asociația Poloneză de Cercetași și Ghidare
5.	Durata inițiativei:	2015
6.	Sursa de finanțare:	Cofinanțat de Ministerul Afacerilor Externe al Republicii Polone și fondul Uniunii Europene.
7.	Descrierea activității:	Propunerea a fost elaborată pe baza pachetului Consiliului Europei „Toți diferiți, toți egali –



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundația Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		<p>pachet educațional” care este unul dintre elementele programului Educație interculturală a tinerilor și adulților.</p> <p>Autorii au pregătit materialele cu speranța că va fi un instrument util pentru a modela atitudini tolerante în rândul destinatarilor polonezi ai materialelor.</p> <p>Setul de instrumente conține propuneri de jocuri și activități de grup care pot fi folosite pentru educația interculturală.</p>
8.	Abilități și/sau obiective:	<p>Scopul esențial - rezultat din „Fundațiile educaționale ale Asociației Cercetașilor Polonezi” - este de a forma atitudinile tinerilor și de a cultiva deschiderea, toleranța și înțelegerea diferențelor celuilalt. Exercițiile, jocurile și activitățile prezentate aici sunt destinate ca materiale universale pentru educația interculturală a tinerilor.</p>
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	<p>https://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2015/12/kazdyinnywszyscyrowni_web.pdf</p>

1.6. Proiect „Diversitate sigură în Warmia și Mazury”

1.	Țara:	Polonia
2.	Numele inițiativei:	Proiect „Diversitate sigură în Warmia și Mazury”
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat)	Bystra (districtul Giżycki)



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundația Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

	- descrierea locației	
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Coordonator: Marzena Rzeczycka Liceul Nicholas Copernicus situat în Bystra (districtul Giżycko) în cooperare cu Fundația Borussia Olsztyn
5.	Durata inițiativei:	2016
6.	Sursa de finanțare:	Proiect cofinanțat de Fondul EOG în cadrul programului „Cetățeni pentru Democrație”.
7.	Descrierea activității:	<p>În cadrul proiectului „Diversitate sigură în Warmia și Mazury”, au fost lansate 18 mini proiecte în parteneriat cu Fundația Borussia.</p> <p>„Cu cât știu mai multe, cu atât înțeleg mai bine” a fost unul dintre acele proiecte. Acesta a constat din două părți: ateliere în cadrul cărora elevii de gimnaziu au discutat despre noțiunile: toleranță, stereotip, prejudecăți, discriminare. Apoi și-au exercitat abilitățile sociale participând la un joc de simulare.</p> <p>În a doua parte, aceștia au realizat interviuri cu locuitorii în vârstă ai orașului lor, vizitând clădiri istorice. Prin aceste acțiuni în aer liber, ei au colectat informații despre locuitorii satelor Bystry, Upały, Upały Małe, Kożuchy, Kruklin și Spytkowo până la cel de-al Doilea Război Mondial, soarta lor de mai târziu și istoria familiilor care au trăit în aceste locuri după război. Rezultatul proiectului a fost o prezentare pregătită de elevi pe baza materialelor și fotografiilor colectate.</p>



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



8.	Abilități și/sau obiective:	<ul style="list-style-type: none">• Educație interculturală,• Integrare sociala,• Educație anti-discriminare.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	http://borussia.pl/index.php/konkurs/



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



Titlul proiectului: Gamificare pentru educația interculturală

Numărul proiectului: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Bune practici: DDE (GRECIA)



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

2.1. Gamificare

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	Gamificare
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Universitatea din Pennsylvania prin Coursera Help
5.	Durata inițiativei:	6 săptămâni
6.	Sursa de finanțare:	Universitatea din Pennsylvania prin Coursera Help
7.	Descrierea activității:	Cursuri online despre Gamificare



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



8.	Abilități și/sau obiective:	Acest curs vă va învăța mecanismele de gamificare, de ce are un potențial atât de extraordinar și cum să o utilizați eficient. Pentru informații suplimentare despre conceptele descrise în curs, puteți achiziționa cartea profesorului Werbach <i>For the Win: Cum poate gândirea jocurilor să vă revoluționeze afacerea</i> în format tipărit sau ebook în mai multe limbi.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://www.coursera.org/learn/gamification

2.2. Seminar pe probleme de educație interculturală

1.	Țara:	Grecia
2.	Numele inițiativei:	Seminar pe probleme de educație interculturală
3.	Locația <ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	Samos



4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinți, o organizație, un grup informal etc.):	Universitatea Aegean
5.	Durata inițiativei:	9 luni
6.	Sursa de finanțare:	Inițiativă privată
7.	Descrierea activității:	Centrul de Formare al Universității din Marea Egee desfășoară un nou ciclu pentru seminarul de 9 luni cu titlul exact „Formarea cadrelor didactice în Educație Interculturală pentru studenții cu trecut de refugiați și imigranți”.
8.	Abilități și/sau obiective:	Scopul programului este sprijinirea științifică a cadrelor didactice din ciclul primar și gimnazial în materie de Educație interculturală și în special în ceea ce privește integrarea imigranților, refugiaților și a elevilor în general din medii culturale diferite în unitatea școlară și în procesul de învățământ.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://bit.ly/34i2voX



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

2.3. Gamificare în cazul educației online

1.	Țara:	Grecia
2.	Numele inițiativei:	Gamificare în cazul educației online
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Samos
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinți, o organizație, un grup informal etc.):	Direcția Școlilor Gimnaziale din Marea Egee
5.	Durata inițiativei:	1 zi
6.	Sursa de finanțare:	Gratuit
7.	Descrierea activității:	Lecție video de antrenament pe Youtube
8.	Abilități și/sau obiective:	Scopul acestui material de instruire este de a introduce profesorii în lumea Gamificării în educație.



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://bit.ly/2RKaDfa
----	---	---

2.4. Învățã GeoGebra Classroom

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	Învățã GeoGebra Classroom
3.	Locația <ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	Online
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	GeoGebra
5.	Durata inițiativei:	Specificat de utilizator
6.	Sursa de finanțare:	Gratuit



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



7.	Descrierea activității:	Material de eLearning asincron
8.	Abilități și/sau obiective:	Atribuiți sarcini interactive și captivante pentru studenți, vizualizați progresul actualizat în direct al elevilor care lucrează la o anumită sarcină, vizualizați sarcinile pe care elevii le-au (sau nu) început, să pună întrebări întregii clase și să vedeți toate răspunsurile elevilor, ascunde instantaneu numele elevilor când afișează răspunsurile elevilor la întrebări, discuții bogate, interactive între toți studenții, grupurile de studenți și studenții individuali.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://www.geogebra.org/m/hncrgruu

2.5. Zurmo CRM

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	Zurmo CRM





3.	Locația <ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	Zurmo, o soluție CRM open-source
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Zurmo
5.	Durata inițiativei:	Specificat de utilizator
6.	Sursa de finanțare:	AGPLv3
7.	Descrierea activității:	Instrument de gamificare
8.	Abilități și/sau obiective:	Zurmo oferă o gamă largă de instrumente pentru a gestiona relațiile cu clienții, a urmări progresul oportunităților de vânzări, a monitoriza toate evenimentele și activitățile viitoare, pentru a îmbunătăți eficacitatea campaniilor de marketing și pentru a configura integrări cu alte servicii. Cu designul său social și orientat spre realizări a interfeței, platforma rezonază cu nevoile generațiilor mai tinere de utilizatori și creează motivație intrinsecă de a lucra. Toate acestea au ca rezultat numeroase beneficii nu numai pentru utilizatori, ci și pentru creșterea afacerii.





9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://www.espocrm.com/open-source/zurmo/
----	---	---

2.6. Curs Online

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	Antrenament pentru schimbarea jocului
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Curs Online
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Your Training Edge, Ltd
5.	Durata inițiativei:	Specificat de utilizator
6.	Sursa de finanțare:	Gratuit



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

7.	Descrierea activității:	Tutorial de gamificare
8.	Abilități și/sau obiective:	
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	http://www.yourtrainingedge.com/game-changing-training/

2.7. Gamificare interculturală - Joacă, conectează-te, învață, creează, facilitează

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	Gamificare interculturală - Joacă, conectează-te, învață, creează, facilitează: jocuri interculturale pentru formare în organizații, educație și aculturație socială
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	New York



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinți, o organizație, un grup informal etc.):	Societatea pentru Educație, Formare și Cercetare Interculturală
5.	Durata inițiativei:	2 zile
6.	Sursa de finanțare:	Cost
7.	Descrierea activității:	ATELIERE PRE-ȘI POST-CONGRES
8.	Abilități și/sau obiective:	Atelierul de 2 zile, în colaborare cu membrii SIETAR EU MigSIG, va crea înțelegere și competență pentru interculturaliști, atât începători, cât și profesioniști experimentați, despre rolul și utilizarea jocurilor în munca lor. Gamificarea pătrunde în fiecare aspect al vieții contemporane, provocându-ne să folosim și să evaluăm impactul său asupra construcției și difuzării discursului cultural. Atelierul vizează 30 de participanți, în plus, căutăm invitarea studenților locali, în special migranții și solicitanții de azil.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://bit.ly/3fKK95i



2.8. Învățare interculturală și diversitate culturală în educație

1.	Țara:	Italia
2.	Numele inițiativei:	Învățare interculturală și diversitate culturală în educație
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Roma
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	TRAINING CURS ERASMUS
5.	Durata inițiativei:	1 săptămână
6.	Sursa de finanțare:	Gratuit





7.	Descrierea activității:	Acest curs se adresează cadrelor didactice, formatorilor, consilierilor educaționali, consilierilor de carieră, psihologilor școlari, directorilor, conducerii școlilor și personalului administrativ care lucrează în școli primare, licee, școli profesionale, centre de formare, școli de educație a adulților, învățământ superior, grădiniță și ONG-uri.
8.	Abilități și/sau obiective:	Acest curs își propune să ajute profesorii să-și dezvolte conștientizarea culturală, oferindu-le în același timp instrumentele și noile abordări pentru a satisface un grup de studenți multicultural și divers etnic.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://bit.ly/3cdPkdh

2.9. Busola interculturală

1.	Țara:	Polonia
2.	Numele inițiativei:	Busola interculturală





3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Varșovia
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	diversophy®
5.	Durata inițiativei:	1 săptămână
6.	Sursa de finanțare:	Gratuit
7.	Descrierea activității:	Curs
8.	Abilități și/sau obiective:	DIVERSOPHY® ESTE UN JOC DE ÎNVĂȚARE INTERACTIV CONCEPUT PENTRU A DEZVOLTA COMPETENȚA GLOBALĂ ȘI LOCALĂ DE CARE AVEȚI NEVOIE PENTRU A GĂSI OPORTUNITĂȚI ȘI A REALIZA PROVOCĂRI, ȘI A TRATA CONFLICTE ȘI CRIZE ÎN COLABORAREA MULTICULTURALĂ ȘI SITUAȚIILE DE VIAȚĂ.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://www.interculturalcompass.com/diversophy-poland/





Titlul proiectului: Gamificare pentru educația interculturală

Numărul proiectului: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Bune practici: EUNOIA (MACEDONIA DE NORD)



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

3.1. 60 de secunde = 1 minut, sau nu?

1.	Țara:	
2.	Numele inițiativei:	60 de secunde = 1 minut, sau nu?
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Organizații/grupuri informale
5.	Durata inițiativei:	
6.	Sursa de finanțare:	Erasmus+
7.	Descrierea activității:	DESCRIEREA PAS CU PAS A ACTIVITĂȚII - Facilitatorul le cere participanților să ascundă orice ceasuri pe care le-ar putea avea. - Atunci toată lumea trebuie să exerseze să se așeze pe scaune în tăcere – și cu ochii închiși. - Apoi facilitatorul le cere tuturor să se ridice și să închidă ochii. La comanda „GO!”, fiecare persoană trebuie să numere până la 60 de secunde și să se așeze după ce a terminat. Este important de subliniat că acest exercițiu poate funcționa numai dacă toată lumea este liniștită pe toată durata sa. Odată ce oamenii s-au așezat, își pot deschide ochii, dar nu înainte. - Cereți



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		<p>participanților să estimeze cât timp au avut ochii închiși și acordați-le timp primilor și ultimilor. - În mod clar, această activitate deschide întregul concept de timp și relația fiecărui individ cu acesta. Apoi puteți continua să discutați dacă există percepții diferite din punct de vedere cultural asupra timpului, spațiului etc.</p> <p>RECOMANDĂRI / SFATURI - Acest lucru vă va ajuta să vorbiți despre diferite percepții ale realității în diferite culturi și, de asemenea, în cadrul aceleiași culturi. Este o bună introducere în orice activitate despre diferite valori.</p> <p>MATERIALE NECESARE – facilitatorul are nevoie de un ceas – fiecare participant are nevoie de un scaun – dacă există un ceas în sală, acoperiți-l cu hârtie; dacă ceasul ticăie atunci scoateți-l din cameră.</p>
8.	Abilități și/sau obiective:	<p>Pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la diferite percepții ale diferitelor noțiuni, de ex. timp, în funcție de reprezentări diferite care sunt specifice fiecărui individ, chiar și în aceeași cultură.</p> <p>- Pregătirea studenților care merg într-un program de mobilitate internațională la diferite percepții ale timpului. TIMP: Orice până la 2 minute și 30 de secunde!</p> <p>COMPETENȚE INTERCULTURALE – empatie și decentrare – conștientizare de sine și autocunoaștere – conștiință culturală critică – multiperspectivitate</p>



9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	Silvio Martinelli, Mark Taylor, T-kit 4 Învățare interculturală, Consiliul European, 2004 http://pjp-eu.coe.int/ http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/60-seconds-1-minute/
----	--	--

3.2. O moschee din Sleepyville

1.	Țara:	
2.	Numele inițiativei:	O moschee din Sleepyville
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Organizații/grupuri informale
5.	Durata inițiativei:	TIMP: 120-150 minute
6.	Sursa de finanțare:	Erasmus +
7.	Descrierea activității:	DESCRIEREA PAS CU PAS A ACTIVITĂȚII 1. Citiți descrierea problemei din fișă. Explicați că toți participanții sunt cetățeni din Sleepyville și toți sunt îngrijorați de problema: dacă o nouă moschee (sau templu, biserică etc.) ar trebui


Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundația Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



		<p>construită pe o bucată de teren părăsit al consiliului?</p> <p>2. Arătați participanților lista cu diferite roluri și cereți tuturor să aleagă unul pentru ei înșiși. Distribuiți fișele de rol și descrierea problemei și indicați unde oamenii și grupurile se pot întâlni în prealabil și unde va avea loc „Ședința Consiliului” mai târziu.</p> <p>3. Explicați regulile de dezbatere care vor fi folosite în timpul întâlnirii.</p> <p>4. Explicați că vor fi 30 de minute înainte de ședința propriu-zisă, astfel încât oamenii să se poată întâlni cu alți cetățeni, să pregătească ce vor să spună și să decidă cum vor să voteze! Spuneți-le că ședința de consiliu local va dura 40 de minute și că poate fi foarte puțin timp pentru discursuri reale din cauza numărului de persoane prezente. Din acest motiv, ar trebui să încerce să pregătească doar unul sau două puncte pe care doresc să le facă.</p> <p>5. Utilizați faza de pregătire pentru a amenaja spațiul pentru „Ședința de Consiliu”. În mod ideal, oamenii ar trebui să stea în formă de semicerc sau potcoavă, cu Primarul în față, într-o poziție ușor ridicată. Partidele sau grupurile ar trebui să poată sta împreună, iar tu ar trebui să le așezi etichetele cu numele pe mesele din față.</p> <p>6. După 30 de minute, chemați cetățenii la întâlnire (sau cereți primarului să facă acest lucru). El/ea ar trebui să reamintească oamenilor regulile de bază ale dezbaterii și să țină un scurt discurs pentru a introduce întâlnirea.</p>
--	--	---



	<p>7. La sfârșitul ședinței, după 40 de minute, Primarul trebuie să cheme la vot. Când voturile au fost numărate și rezultatul declarat, ar trebui să anunțați sfârșitul activității și să invitați oamenii să-și aducă scaunele într-un cerc pentru debriefing.</p> <p>8. Pentru a informa, începe runda de feedback salutând pe toți pe numele lor reale sau folosind o altă tehnică care să le permită participanților să renunțe la rolurile pe care și le-au asumat în timpul simulării. Acest lucru este important să-l faceți înainte de a începe debriefing-ul. Întrebați participanții ce simt despre procesul prin care tocmai au trecut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ați fost surprins de rezultatul votului și a reflectat poziția persoanei cu care jucați? • Câtă influență crezi că ai avut (prin rolul tău) asupra rezultatului? • Interacțiunea cu alte persoane sau grupuri v-a făcut să vă schimbați abordarea sau atitudinea față de problemă? • Cât de ușor a fost să te identifici cu rolul tău? De ce sau de ce nu? • Crezi că această situație ar putea apărea în viața reală? Vă puteți gândi la cazuri similare? • Cum ați reacționa dacă acest caz ar apărea în orașul/locul dumneavoastră de reședință? <p>Activitatea ți-a modificat cât de cât atitudinea?</p>
--	---



	<ul style="list-style-type: none"> • Ce înțelegeți prin dreptul la libertatea de gândire, conștiință și religie? Cunoașteți cazuri în istorie (sau astăzi) când acest drept a fost refuzat? • De ce crezi că libertatea religioasă este un drept fundamental al omului? • În ce măsură credeți că acest drept este respectat în comunitatea dumneavoastră? <p>RECOMANDĂRI / SFATURI - Dacă este posibil, ar trebui să desfășurați această activitate împreună cu un co-facilitator pentru a putea răspunde la întrebări și a coordona fiecare pas al activității în același timp. Activitatea ar putea beneficia de a avea mai mult timp disponibil, mai ales în timpul întâlnirii propriu-zise, astfel încât oamenii să aibă șansa de a răspunde la comentariile făcute de alții. De asemenea, puteți aloca rolurile în prealabil sau alocați roluri aleatoriu pentru a economisi timp în timpul sesiunii. În timpul fazei de pregătire, poate fi util să verificați dacă oamenii folosesc timpul pentru a planifica ceea ce vor spune în timpul întâlnirii. Când atribuiți rolurile, rețineți că rolul primarului este unul foarte solicitant și că persoana care îl joacă va trebui să se simtă încrezătoare în facilitarea întâlnirii și, dacă este necesar, în scurtarea discursurilor oamenilor pentru a permite tuturor să vorbească. Va trebui să parcurgeți sarcina cu participantul jucând primarul înainte de simularea propriu-zisă. Este de dorit ca după aceea, să încercați să lăsați facilitarea în întregime persoanei care joacă rolul Primarului, atât pentru ca acesta/ea să simtă încrederea dumneavoastră, cât și pentru ca ceilalți</p>
--	--



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		<p>participanți să-i respecte deciziile mai degrabă decât să se uite la dumneavoastră. Desigur, dacă apar dificultăți, este posibil să considerați necesar să interveniți în cursul simulării. Ar trebui, totuși, să încercați să faceți acest lucru fără a submina autoritatea participantului care joacă rolul Primarului. Dacă simularea scăpa de sub control – de exemplu, pentru că oamenii se îndepărtează de subiect sau sunt inventate noi informații – sau dacă Consiliul este prins într-un impas și nu poate ajunge la un acord, subliniază că acest lucru poate reflecta un rezultat în viața reală și nu indică faptul că activitatea a eșuat. Puteți folosi acest lucru în debriefingul de la sfârșit pentru a discuta despre dificultatea de a ajunge la un acord cu privire la probleme precum acestea. În timpul debriefing-ului, este foarte important să încercați să evitați repetarea simulării. Oamenii trebuie să încerce să se detașeze de rolul pe care l-au jucat în activitate pentru a putea reflecta în mod corespunzător la ceea ce au trecut. Ar trebui să-i ajutați să privească înapoi la simulare cu „pălăriile” lor normale, mai degrabă decât în rolurile asumate.</p> <p>O moschee în Sleepyville - Anexa 1: Cărți de rol, Reguli de dezbateri. Poate doriți să modificați aceste reguli în funcție de dimensiunea grupului dvs. și de timpul pe care îl aveți la dispoziție.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ședința va fi condusă de primar, iar decizia acestuia cu privire la toate problemele este definitivă. • Dacă doriți să vorbiți, trebuie să ridicați mâna și să obțineți permisiunea primarului.
--	--	--



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

	<ul style="list-style-type: none">• Comentariile trebuie să fie scurte și nu trebuie să depășească 2 minute.• Întâlnirea se va încheia după 40 de minute, cu votul dacă trebuie sau nu construită Moscheea.• Oricine participă la întâlnire are dreptul să ia cuvântul în dezbateri și să voteze la final O Moschee din Sleepyville (pentru toți participanții). <p>O moschee din Sleepyville (pentru toți participanții)</p> <p>Locuiești în orașul pitoresc Sleepyville, un oraș de aproximativ 80.000 de oameni. În ultimii 60 de ani, populația s-a schimbat radical, parțial pentru că tinerii încearcă mai ales să se mute în orașe mai mari, deoarece oportunitățile de angajare acolo sunt mai bune, dar și pentru că regiunea a văzut sosirea unui număr mare de familii de imigranți, multe din țări musulmane. Unele dintre aceste familii sunt aici de 3 generații, dar sunt încă tratate cu suspiciune ca „nou veniți” de mulți oameni din oraș. Acum ei reprezintă aproape 15% din populația totală. Problema care împarte acum orașul este dorința musulmanilor din Sleepyville de a construi o moschee pe o bucată de teren abandonat care aparține consiliului. Acest teren este neamenajat și de ani de zile a fost o sursă de plângeri la consiliu: se află în apropierea principalei străzi comerciale și este o zonă în care vandalismul și consumul de droguri reprezintă o problemă obișnuită. Așa că, atunci când un bogat om de afaceri s-a oferit să ia problema de pe mâinile Consiliului, primarul a crezut că a venit ziua lui norocoasă! Consiliul a fost de acord să</p>
--	--



		<p>renunțe la teren și să finanțeze 20% din costurile de construcție pentru o nouă moschee pe amplasament. Restul de 10% din costurile construcției, pe care omul de afaceri nu le-a putut acoperi, se regăseau din comunitatea musulmană. Clădirea trebuia să înceapă săptămâna aceasta... dar Consiliul a fost inundat de plângeri ale locuitorilor care se opun proiectului. Ei au convocat o ședință specială, la care sunt invitați toți, pentru a rezolva această problemă. Întâlnirea va avea loc în 30 de minute.</p> <p>Card/cartonaș de rol: Membru în Consiliul Local: Partidul Populist (1 sau 2 persoane) Reprezentați Partidul Populist în Consiliul Local. Ați susținut decizia inițială de a construi Moscheea pe teren, parțial pentru că vă dați seama că comunitatea musulmană a fost foarte bună pentru economia orașului și nu doriți să-i înstrăinați. Dar ați fost foarte îngrijorat de plângerile locuitorilor și nu doriți să creați un conflict inutil în comunitate. De asemenea, sunteți îngrijorat de locul dvs. la următoarele alegeri pentru consiliu, așa că probabil veți susține opțiunea care pare a fi cel mai puțin controversată.</p> <p>Card/cartonaș de rol: Membru al Consiliului Local: Partidul Diversității (1 sau 2 persoane) Reprezentați Partidul Diversității în Consiliul Local. Credeți că proporția relativ mare de oameni din diferite părți ale lumii a adăugat un plus la cultura și interesul din Sleepyville și ați simțit că este nedrept că orașul i-a privat pe mulți dintre acești oameni de oportunitatea de a-și practica religia pentru atât de mult timp. De asemenea, se poate observa că terenul în paragină</p>
--	--	--



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

	<p>crează probleme sociale în oraș și că Consiliul nu are momentan bani pentru a-l dezvolta singur.</p> <p>Card/cartonaș de rol: Membrii Asociației „Trecut și Present” din Sleepyville (2-4 persoane). Sunteți unul dintre principalele grupuri care se opun acestei moschei. Membrii dumneavoastră sunt din comunitățile tradiționale (nemusulmane) din Sleepyville și credeți că este foarte important să păstrați caracterul antic al orașului, unde majoritatea dintre voi ați trăit toată viața. Situl propus pentru Moschee este foarte central și ar fi vizibil din majoritatea locurilor din centrul orașului. În special, Moscheea ar putea bloca vederea bisericii principale din piața orașului. Simți că caracterul orașului tău natal este complet schimbat de o comunitate care a ajuns aici doar recent. Nu înțelegi de ce oamenii care au ajuns în această țară din altă parte nu ar trebui să trăiască după aceleași reguli ca și tine aici.</p> <p>Card/cartonaș de rol: Membru al Consiliului Local: Partidul Tradiționalist (1 sau 2 persoane). Reprezentați Partidul Tradiționalist în Consiliul Local și vă opuneți ferm Moscheei. Nu credeți că este corect ca terenurile și resursele consiliului să fie cheltuite pentru un lăcaș de cult care nu respectă tradițiile acestei țări și ale acestui oraș. Simți că familiile de imigranți au privilegiul să li se permită să locuiască aici și că nu ar trebui să încerce să impună stiluri de viață diferite unei țări în care sunt oaspeți.</p> <p>Card/cartonaș de rol: Membrii Grupului de Acțiune pentru Tineret „Tineri somnoroși pentru drepturile omului!” (2-4 persoane). Grupul</p>
--	--



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		<p>dumneavoastră a fost înființat pentru a aborda unele dintre cele mai grave probleme ale tinerilor de astăzi din Sleepyville. Vedeți construirea Moscheii ca o soluție atât pentru nevoia comunității musulmane de a avea un lăcaș de cult, cât și ca o soluție la numeroasele probleme sociale care au fost rezultatul faptului că pământul a fost lăsat în paragină atât de mult timp. Susțineți construirea acestei Moschei, dar sunteți îngrijorat că alte probleme sociale ar putea fi neglijate de Consiliu dacă trebuie să contribuie la clădire. În special, bugetul pentru tineri în ultimii 5 ani a fost redus la un nivel în care nu poate începe să răspundă nevoilor orașului.</p> <p>Card/cartonaș de rol: Membrii „Asociației Musulmane din Sleepyville” (2-4 persoane). Ați cerut Consiliului de ani de zile să ofere un lăcaș de cult pentru comunitatea musulmană, dar acesta a fost întotdeauna refuzat din motive financiare. Considerați că este nedrept ca comunitatea musulmană să fie rugată să găsească 10% din costurile construcției, când condițiile economice sunt atât de dure pentru majoritatea oamenilor și când comunitatea creștină are 11 lăcașuri de cult diferite și acestea sunt folosite de mult mai puțini oameni decât ar folosi moscheea. Simțiți că contribuția pe care comunitatea dvs. a adus-o orașului nu este apreciată, că oamenii din comunitatea voastră sunt discriminați pe nedrept în diferite aspecte ale vieții lor și că, refuzând să permită această Moschee, consiliul îi refuză membrii comunității dvs. dreptul lor fundamental la cult religios.</p>
--	--	--



		<p>Card/cartonaș de rol: Cetățenii din Sleepyville Sunteți îngrijorat de conflictul care pare să fi pus stăpânire pe orașul Sleepyville și doriți să mergeți la ședința Consiliului Local pentru a vota. Momentan nu știi pentru ce vei vota: trebuie să vorbești cu cât mai multe grupuri diferite și apoi planuiești să te hotărăști.</p> <p>Card/cartonaș de rol: Primarul din Sleepyville. Sunteți președintele adunării și va fi rolul dumneavoastră, odată cu începerea ședinței, să salutați participanții și să le amintiți regulile dezbaterii. În timpul întâlnirii, ar trebui să încercați să oferiți tuturor posibilitatea de a vorbi - și să nu permiteți nimănui să vorbească prea mult timp! Sunteți foarte îngrijorat de publicitatea proastă pe care acest caz a atras-o și intenționați să încercați, înainte de întâlnire, să vorbiți cu unele dintre grupuri pentru a încerca să-i convingeți să-și atenueze poziția.</p> <p>Card/cartonaș de rol: Membru al Consiliului Local: Partidul Tradiționalist (1 sau 2 persoane). Reprezentați Partidul Tradiționalist în Consiliul Local și vă opuneți ferm Moscheei. Nu credeți că este corect ca terenurile și resursele consiliului să fie cheltuite pentru un lăcaș de cult care nu respectă tradițiile acestei țări și ale acestui oraș. Simți că familiile de imigranți au privilegiul să li se permită să locuiască aici și că nu ar trebui să încerce să impună stiluri de viață diferite unei țări în care sunt oaspeți. De asemenea, sunteți îngrijorat că Moscheea ar putea deveni o zonă de întâlnire pentru recrutarea teroriștilor.</p>
--	--	---



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

8.	Abilități și/sau obiective:	<p>COMPETENȚE INTERCULTURALE – evaluarea/respectul față de alte ființe umane – prețuirea/respectul pentru diferența și diversitatea culturală – comportamentul intercultural – conștientizarea comunicativă – gândirea critică</p> <p>OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE – Să experimenteze conflicte reale care pot apărea în satisfacerea nevoilor diverselor comunități – Să exploreze dreptul la libertatea de religie și de credință – Să dezvolte abilități de dezbateră și analiză</p>
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://www.coe.int/en/web/compass/a-mosque-in-sleepyville

3.3. Abigail

1.	Țara:	
2.	Numele inițiativei:	Abigail
3.	<p>Locația</p> <ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Organizații/grupuri informale
5.	Durata inițiativei:	90 minute



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

6.	Sursa de finanțare:	Erasmus+
7.	Descrierea activității:	<p>Prezentați participanților exercițiul ca fiind unul despre descoperirea diferitelor valori.</p> <p>Dați o copie a următoarei povești fiecărui elev și citiți-o o dată pentru grup:</p> <p>„Abigail îl iubește pe Tom care locuiește de cealaltă parte a râului. O inundație a distrus toate podurile de peste râu și a lăsat pe linia de plutire o singură barcă. Abigail îi cere lui Sinbad, proprietarul bărcii, să o aducă pe malul celălalt. Sinbad este de acord, dar insistă că Abigail trebuie să se culce cu el în schimb.</p> <p>Abigail nu știe ce să facă și aleargă la mama ei și o întreabă ce trebuie să facă. Mama ei îi spune lui Abigail că nu vrea să se amestece în afacerile lui Abigail.</p> <p>În disperarea ei, Abigail se culcă cu Sinbad care, după aceea, o aduce peste râu. Abigail aleargă la Tom să-l îmbrățișeze cu bucurie și să-i spună tot ce s-a întâmplat. Tom o împinge răspicat și Abigail fuge.</p> <p>Nu departe de casa lui Tom, Abigail îl întâlnește pe John, cel mai bun prieten al lui Tom. Ea povestește tot ce i s-a întâmplat și lui. John îl lovește pe Tom pentru ceea ce i-a făcut lui Abigail și pleacă cu ea.”</p> <p>- Rugați-i pe toți să citească singuri povestea și să clasifice personajul (Abigail, Tom, Sinbad, mama lui Abigail, John) în funcție de comportamentul</p>



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

	<p>lor: cine s-a comportat cel mai rău? Cine este cel mai rău?...</p> <p>- După ce au citit povestea, participanții trebuie să evalueze individual fiecare personaj în funcție de comportamentul lor (Abigail, Tom, Sinbad, mama lui Abigail și John)</p> <p>Cine a fost personajul care s-a purtat cel mai rău?</p> <p>Sarcina - grupurile mici trebuie să vină cu o listă (clasând personajele de la cel mai bun până la cel mai rău în privința comportamentului) cu care toată lumea din grupul mic să fie de acord. Rugați-i să evite utilizarea metodelor matematice pentru a stabili lista, ci mai degrabă să construiască acea listă pe baza unei înțelegeri comune a ceea ce este bine și ce este rău.</p> <p>- Continuați să întrebați pe ce motive și-au făcut oamenii clasamentul. Cum au putut decide ce comportament este bun sau rău. Cât de dificil sau de ușor este să negociezi despre valori atunci când trebuie să stabilești o listă comună.</p> <p>- Puteți întreba oamenii cum au reușit să vină cu o listă comună - ce argumente au funcționat pentru a-i convinge și de ce și unde a existat o limită de a putea înțelege și/sau urmări pe celălalt.</p> <p>- O posibilă urmare este să ne uităm apoi la unde am învățat ce este bine și ce este rău – și ce ne spune despre ceea ce avem în comun și ce ne face diferiți.</p>
--	---





		Această poveste este utilă atunci când le introducem elevilor conceptul, de altfel abstract, de valori, deoarece îi pune foarte clar într-o situație în care trebuie să aplice valori pentru a face un clasament.
8.	Abilități și/sau obiective:	<p>OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE –</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pentru a înțelege conceptul de valoare și de identitate culturală - Pentru a înțelege legătura dintre valori și cultură - Pentru a înțelege influența culturii noastre asupra comportamentelor și punctelor noastre de vedere
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	<p>Învățare interculturală T-Kit 4, Consiliul Europei și Comisia Europeană, 2001</p> <p>http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/abigail/</p>



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



Titlul proiectului: Gamificare pentru educația interculturală

Numărul proiectului: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Bune practici: ASI (ROMÂNIA)



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



4.1. Heelotia

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	Heelotia
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	- disponibil în engleză
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Universitatea Leland Stanford Junior
5.	Durata inițiativei:	Lansare inițială: 1991
6.	Sursa de finanțare:	Universitatea Leland Stanford Junior
7.	Descrierea activității:	„Heelotia este o simulare concepută pentru a oferi studenților un exercițiu experimental sau de descoperire în relațiile interculturale. Simularea este concepută pentru a face parte dintr-un studiu mai amplu al percepțiilor culturale și poate fi utilizată într-o explorare a propriei comunități,



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		<p>precum și în cea a culturilor mai îndepărtate geografic.</p> <p>Fiecare cultură funcționează conform „regulilor” de comportament universal recunoscute, deși adesea nescrise. În această simulare, regulile celor două culturi imaginare, Heelotia și Hokia, sunt prezentate participanților. Ambiguitatea a fost inclusă în simulare pentru a pune povara participanților să ia decizii personale cu privire la comportamentul lor atunci când intră în contact cu cealaltă cultură, așa cum trebuie să facem atunci când ne aventurăm în alte culturi din lumea reală. Activitatea permite fiecărui participant să experimenteze modul în care alege el/ea să medieze normele și așteptările personale și de grup. Această simulare evidențiază diferența culturală, nu pentru că credem că culturile sunt mai diferite decât asemănătoare, ci pentru că sperăm să creăm un forum în care participanții să poată reflecta asupra comportamentului lor și al altora atunci când se confruntă cu diferența.”</p> <p>https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</p>
8.	Abilități și/sau obiective:	<p>„- pentru a oferi jucătorilor o experiență interculturală simulată</p> <ul style="list-style-type: none"> - pentru a ajuta jucătorii să dezvolte abilități de luare a deciziilor (individuale și de grup) - pentru a oferi un forum de discuții despre acuratețea percepțiilor noastre: pentru a ridica întrebări despre cum și de unde ne obținem informațiile și cum sunt formate percepțiile noastre” <p>https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</p>
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	<p>https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</p>



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

4.2. Puzzle Game FoldIt

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	Puzzle Game FoldIt
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	- peste 240 000 de „jucători” - disponibil în 13 limbi
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Centrul pentru Știința Jocurilor de la Universitatea din Washington, în colaborare cu departamentul de biochimie, a creat FoldIt.
5.	Durata inițiativei:	Lansare inițială: 8 mai 2008
6.	Sursa de finanțare:	Universitatea din Washington
7.	Descrierea activității:	FoldIt este un joc de computer revoluționar, care permite oamenilor din întreaga lume să se joace și să contribuie la cercetări științifice importante, concurând în descoperirea diferitelor structuri de proteine care se potrivesc criteriilor unui cercetător. O descoperire majoră în domeniul cercetării SIDA a fost găsită de „jucătorii” FoldIt în 2011. https://www.youtube.com/watch?v=RBuy6C_B1NQ
8.	Abilități și/sau obiective:	Obiectivul Foldit a fost acela de a atrage cât mai multe persoane pentru a plia cât mai perfect structurile proteinelor selectate, folosind instrumente furnizate în joc. Soluțiile pot fi folosite de oamenii de știință pentru a eradica bolile și pentru a crea inovații biologice.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	http://fold.it https://www.washington.edu



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

4.3. BARNGA

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	BARNGA
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	- disponibil în engleză
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	A fost creat de Sivasailam „Thiagi” Thiagarajan, în timp ce lucra pentru USAID în Gbarnga, Liberia.
5.	Durata inițiativei:	Lansare inițială: 1980
6.	Sursa de finanțare:	Sivasailam “Thiagi” Thiagarajan
7.	Descrierea activității:	„BARNGA este un joc de simulare care încurajează participanții să ia în considerare critic ipotezele normative și comunicarea interculturală. (...) În această activitate, elevii joacă un joc de cărți în tăcere, fiecare operând cu un set diferit de reguli, fără să știe..” (https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/)
8.	Abilități și/sau obiective:	„-Pentru a învăța să comunice eficient între grupurile culturale. - Să-i ajute pe elevi să interogheze ipotezele pe care le pot avea despre normele de grup și să analizeze critic de unde provin acele norme,


Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		<p>determinând dacă acestea continuă sau nu să fie utile în contextele următoare.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Să înțelegem ce se întâmplă atunci când nu folosim aceleași „reguli” sau „norme” ca și alții din grup. - Să ne întrebăm care este rolul comunicării în a ne ajuta fie să fim confuzi, fie să ne înțelegem unul pe altul.” <p>(https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/)</p>
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/

4.4. BaFa’ BaFa’

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	BaFa’ BaFa’
3.	Locația <ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	- disponibil în engleză
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Simulation Training Systems (STS)
5.	Durata inițiativei:	Lansare inițială: 1974
6.	Sursa de finanțare:	Centrul de Cercetare și Dezvoltare a Personalului Marinei



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

7.	Descrierea activității:	„După un briefing inițial sunt create două culturi. Cultura Alpha este o cultură orientată spre relație, în context înalt, puternică în grup în afara grupului. Cultura Beta este o cultură comercială extrem de competitivă. După ce participanții învață regulile culturii lor și încep să o trăiască, observatorii și vizitatorii sunt schimbați. Stereotipurile, percepția greșită și neînțelegerea rezultată devin miezul pentru debriefing.” https://www.simulationtrainingsystems.com
8.	Abilități și/sau obiective:	„- pentru a ajuta participanții să se pregătească pentru a trăi și a lucra într-o altă cultură sau pentru a învăța cum să lucreze cu oameni din alte departamente, discipline, genuri, rase și vârste” https://www.simulationtrainingsystems.com
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://www.simulationtrainingsystems.com

Titlul proiectului: Gamificare pentru educația interculturală

Numărul proiectului: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412



Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.



Bune practici: HAFL (TURCIA)

5.1. INIȚIATIVA DE EDUCAȚIE INTERCULTURALĂ MORRIS

1.	Țara:	SUA
2.	Numele inițiativei:	INIȚIATIVA DE EDUCAȚIE INTERCULTURALĂ MORRIS
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Minnesota



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Grupul de Sprijin și Prietenie pentru Latină, Lazos, Consiliul de Alfabetizare din Minnesota, Consiliul de Alfabetizare din Minnesota VISTA, Educație și Recreere Comunitară Morris Area, Districtul Școlar din Zona Morris (Școli elementare și liceale), Universitatea din Minnesota, Centrul Morris pentru Orașe Mici (CST)
5.	Durata inițiativei:	2013-2014
6.	Sursa de finanțare:	Nespecificată
7.	Descrierea activității:	Acest document este punctul culminant al unui proiect de cercetare de un an, care a fost conceput în decembrie 2012, când un grup de părti interesate de la Lazos, Morris Area Community Education și Universitatea din Minnesota, Morris s-a întâlnit pentru a discuta despre trimiterea unei propuneri pentru poziția de AmeriCorps Volunteer In Service To America (VISTA) la Minnesota Literacy Council. Scopul nostru a fost să folosim abilitățile unui VISTA pentru a planifica, coordona și sprijini mai eficient programarea de alfabetizare pentru copiii a căror limbă maternă este spaniolă și pentru a ne asigura că prima limbă a copilului nu este o barieră în calea realizării educaționale.
8.	Abilități și/sau obiective:	Să împărtășească contextul local și viziunile părților interesate ale comunității despre cum ar trebui să arate un sistem de educație intercultural cu adevărat incluziv; Pentru a dezvălui cauzele care stau la baza diferențelor de rezultate academice între studenții



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

		<p>latino și studenții non-latino prin explorarea perspectivelor elevilor, educatorilor și părinților;</p> <p>Să sublinieze oportunitățile și bunurile care există în Morris, MN care sunt sau ar putea fi utilizate pentru a îndeplini obiectivul unei educații interculturale incluzive;</p> <p>Pentru a prezenta recomandări pe termen scurt și lung pentru dezvoltarea de noi active și utilizarea activelor existente. *Deși această evaluare se concentrează în primul rând pe studenții hispanici/latini din Morris, recomandările prezentate în acest raport vor îmbunătăți modul în care să răspundă și să anticipeze multiculturalismul în educația locală în general.</p> <p>Pentru a informa planificarea strategică care va lansa Inițiativa de educație interculturală Morris.</p>
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://students.morris.umn.edu/community-engagement/programs-available/morris-intercultural-education-initiative

5.2. ISOTIS

1.	Țara:	Olanda
2.	Numele inițiativei:	ISOTIS



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

3.	Locația <ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	<p>ISOTIS este un proiect de colaborare finanțat de Uniunea Europeană, care include 17 parteneri și 11 țări.</p>
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	<p>Free University Berlin (FUB), Hellenic Open University (EAP), International Step By Step Association (ISSA), Masaryk University (MU), Trinity College Dublin (TCD), University Institute of Lisbon (ISCTE-IUL), University of Amsterdam (UVA), University of Coimbra (UC), University of Milano-Bicocca (UNIMIB), University of Oslo (UIO), University of Oxford (UO), University of Porto (UP), University of South-Eastern Norway (HSN), University of Warsaw (UW), Université Paris-Est Créteil (UPEC), Utrecht University (UU), Wise & Munro</p>
5.	Durata inițiativei:	<p>Ianuarie 2017 - decembrie 2019</p>
6.	Sursa de finanțare:	<p>Nespecificată</p>
7.	Descrierea activității:	<p>ISOTIS își propune să abordeze influențele interdependente asupra dezvoltării copiilor, concentrându-se pe mediile multiple în care sunt înglobați copiii.</p> <p>Proiectul propune instrumente și aplicații online colaborative pentru părinți, săli de clasă și profesioniști implicați în viețile familiilor diverse din punct de vedere cultural și lingvistic. Această activitate de colaborare va sprijini practica și politica europeană pentru a face față provocărilor și avantajelor unei societăți europene din ce în ce mai diverse, incluzive.</p>



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

8.	Abilități și/sau obiective:	<p>Examinează resursele, experiențele și perspectivele grupurilor diverse din punct de vedere cultural și lingvistic din Europa în ceea ce privește sistemul preșcolar și primar și sistemul local de servicii de sprijin.</p> <p>Colectează dovezi de cercetare și cunoștințe de specialitate cu privire la cele mai bune practici în sprijinirea familiilor din grupuri diverse din punct de vedere cultural și lingvistic pentru a oferi copiilor lor educație informală și un mediu sigur, sănătos, nutritiv și stabil.</p> <p>Dezvoltă un set de recomandări concrete și modele inovatoare (bazate pe TIC) pentru implementarea curriculumului și a pedagogiei, profesionalizarea educatorilor și guvernare.</p>
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://www.isotis.org/en/home/

5.3. Proiect intercultural Minecraft, experiență globală pentru studenții din Renton Prep

1.	Țara:	Japonia
2.	Numele inițiativei:	Proiect intercultural Minecraft, experiență globală pentru studenții din Renton Prep
3.	Locația <ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	Nespecificată
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o	Renton Prep Christian School, Ritsumeikan Primary School



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

	organizație, un grup informal etc.):	
5.	Durata inițiativei:	Nespecificată
6.	Sursa de finanțare:	Nespecificată
7.	Descrierea activității:	Crearea de lumi minecraft pentru a arăta locațiile reperelor japoneze puse în practică în limba engleză și abilitățile de codificare bloc ale studenților Ritsumeikan. În plus, ambele școli au putut avea apeluri Skype pentru a discuta despre proiect și a împărtăși despre ele însele. Clasa a VI-a studia limbajul global, limbajul de programare și artele limbajului. Și acest proiect reflectă asta. Privind asemănările dintre limbajul global și limbajul de programare și modul în care se aplică abilitățile pentru fiecare, proiectul reflectă pașii pentru scrierea unui eseu. Deci, acest proiect Minecraft intercultural se suprapune și cu alte abilități academice ale clasei lor.
8.	Abilități și/sau obiective:	Scopul acestui proiect intercultural Minecraft este de a oferi studenților noștri oportunitatea de a avea un schimb cu studenți din altă țară. De asemenea, acest proiect a servit ca sarcină de istorie pentru ambele școli.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://rentonprep.org/intercultural-minecraft-project/

5.4. Gamificare în învățarea interculturală

1.	Țara:	Finlanda, Italia, Țările de Jos, Irlanda de Nord, Polonia și România
2.	Numele inițiativei:	Gamificare în învățarea interculturală



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

3.	Locația <ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	Nespecificată
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	<p>Finlanda: Citizen's Forum (coordonatorul proiectului)</p> <p>Polonia: Dom Kultury Kadr</p> <p>România: Orizont Cultural T</p> <p>Olanda: Hogeschool Rotterdam, School of Social Work</p> <p>Irlanda de Nord: Training for Women Network</p> <p>Italia: Turin Institute for the Deaf</p>
5.	Durata inițiativei:	2016–2018
6.	Sursa de finanțare:	Spații pentru Învățare Interculturală este un proiect finanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene
7.	Descrierea activității:	<p>Întrucât competențele interculturale constau nu numai în cunoștințe, ci și în abilități și atitudini, cum ar fi empatia și ascultarea activă, învățarea dincolo de carte este vitală. Misiunea noastră este de a explora modul în care diferite tipuri de metode bazate pe artă și orientate spre acțiune pot fi aplicate eficient în medii interculturale.</p> <p>Metodele bazate pe artă și orientate spre acțiune sunt cunoscute că stimulează gândirea creativă și reduc tensiunea și prejudecățile culturale dintre oameni.</p>



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

8.	Abilități și/sau obiective:	<p>Aptitudini</p> <p>Abilitățile precum observarea, ascultarea, evaluarea sunt necesare pentru a identifica și minimiza etnocentrismul, precum și pentru a căuta indicii și semnificații culturale. Analiza, interpretarea și relaționarea sunt necesare pentru a compara și a căuta legături. Gândirea critică este, de asemenea, esențială – vizualizarea și interpretarea lumii din punctul de vedere al altor culturi și identificarea propriei culturi.</p> <p>Proiectul Spații pentru Învățare Interculturală își propune să obțină noi perspective asupra modului în care competențele interculturale pot fi predate și învățate în mod eficient prin metode bazate pe arte și orientate spre acțiune. Pe măsură ce proiectul continuă, veți găsi inspirație din proiecte din întreaga Europă, împreună cu instrumente și materiale specifice pentru învățare și predare.</p>
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	http://www.intercultproject.com/

5.5. „Joc pentru a îmbrățișa educația interculturală” – GEM IN

1.	Țara:	Italia, Grecia, Portugalia, Cipru, Franța
2.	Numele inițiativei:	„Joc pentru a îmbrățișa educația interculturală” – GEM IN
3.	Locația	Nespecificată



Erasmus+ Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundația Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

	<ul style="list-style-type: none"> - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației 	
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	CESIE (Italia), Symplexis (Grecia), PDEDE (Grecia), INOVA+ (Portugalia), Casa do Professor (Portugalia), CARDET (Cipru), The Grammar School Nicosia (Cipru), Compass GmbH ALDA (Franța)
5.	Durata inițiativei:	Nespecificată
6.	Sursa de finanțare:	„Joc pentru a îmbrățișa educația interculturală” – GEM IN este un proiect finanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene
7.	Descrierea activității:	Scopul proiectului „Joc pentru a îmbrățișa educația interculturală” – GEM IN este de a sprijini educația interculturală la școală și în mediile non-formale ale tinerilor ca vehicul pentru a promova incluziunea socială, dialogul intercultural și cetățenia activă prin promovarea valorilor europene. În același timp, proiectul intenționează să ofere contribuții și recomandări de politici pentru strategii de intervenție pentru promovarea educației interculturale și a cetățeniei active printr-un cadru educațional inovator. GEM IN își propune să disemineze și să extindă o selecție de bune practici dezvoltate în cadrul unui proiect anterior intitulat GEM în școli, medii educaționale non-formale și pentru tineret, promovând educația interculturală ca pârghie cheie pentru a îmbunătăți dobândirea competențelor sociale și civice și pentru a promova proprietatea asupra valorilor comune.


Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.

8.	Abilități și/sau obiective:	Sprijinirea educației interculturale la școală și în mediile non-formale ale tinerilor; Pentru a spori dobândirea de competențe sociale și civice; Să promoveze proprietatea asupra valorilor comune; Să promoveze reflecția critică și abordări inovatoare pentru a discuta despre educația pentru cetățenie într-o perspectivă interculturală.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://gem-in.eu/en/

5.6. TeCoLa: Diferențierea pedagogică prin telecolaborare și jocuri pentru interculturalitate și predarea limbilor prin conținut integrat

1.	Țara:	Olanda, Danemarca, Regatul Unit, Spania, Franța, Belgia
2.	Numele inițiativei:	TeCoLa: Diferențierea pedagogică prin telecolaborare și jocuri pentru interculturalitate și predarea limbilor prin conținut integrat
3.	Locația - (oraș mare cu peste 500 000 de cetățeni, oraș mic, sat) - descrierea locației	Nespecificată
4.	Cine conduce inițiativa (o persoană / părinții, o organizație, un grup informal etc.):	Utrecht University (NE), LINK: Linguistik & Interkulturelle Kommunikation (DE), University of Roehampton (UK), University of Antwerp (BE), University of Valencia (ES), Transit Lingua (FR), and 3DLES (NE)



5.	Durata inițiativei:	2016-2019
6.	Sursa de finanțare:	Proiectul TeCoLa este finanțat de Comisia Europeană în cadrul programului Erasmus+.
7.	Descrierea activității:	Proiectul TeCoLa abordează nevoi urgente în învățământul secundar de limbi străine pentru consolidarea și îmbogățirea dezvoltării competențelor comunicative interculturale prin integrarea pedagogică a schimburilor virtuale și a telecolaborării.
8.	Abilități și/sau obiective:	Consortiul și-a propus să dezvolte, să implementeze și să evalueze o abordare de telecolaborare inovatoare și gamificată pentru învățarea interculturală a limbilor străine. O atenție deosebită a fost acordată problemelor de autentificare a învățării limbilor străine, comunicarea lingua franca mediată pedagogic, învățarea integrată a limbilor străine, diversitatea învățării, învățarea prin cooperare, autonomie ghidată și schele, agenția și emanciparea cursanților.
9.	Website/E-mail /Alte informații de contact:	https://sites.google.com/site/tecolaproject/home-1



Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.